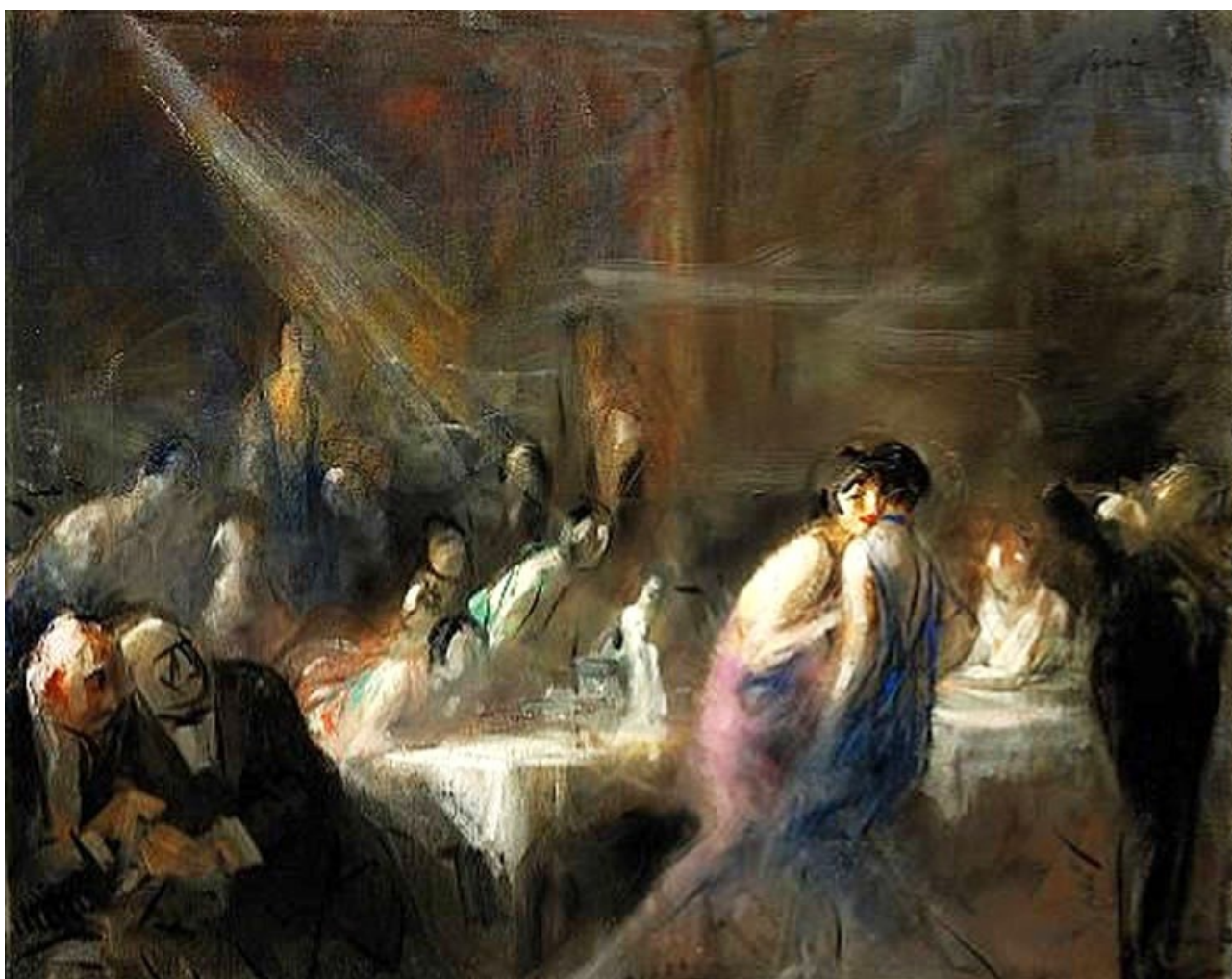


Sarabande

– par Jeppe & Maria Bergmann Hamming –



Sarabande

- Version originale en danois rédigée pour l'édition 2013 de la convention *Fastaval*
- Traduite (anglais) et adaptée pour l'édition 2013 du festival *Stockholm Scenario*
- Traduction française par Stéphane Rigoni
- Genre : Drame
- Joueurs : 12
- Meneurs de jeu : 1 – 2
- Durée : 5h30
- Auteurs : Jeppe & Maria Bergmann Hamming

Nous remercions tout spécialement les quelques braves qui ont testé ce scénario lors de la convention *Vintersol 2013*. Nous remercions également tout particulièrement Nina Runa Essendrop qui nous a aidé à finaliser le scénario et nous a encouragé à croire à notre idée. Merci bien sûr aussi aux 24 participants de la convention *Fastaval 2013*, qui ont eu le courage de se soumettre à nos folles idées et ont rendu l'expérience bien meilleure que ce que nous pensions possible.

Table des matières

<i>Introduction</i>	3
<i>L'idée</i>	3
<i>Le point de départ</i>	3
<i>La mise en place</i>	4
<i>Le lieu</i>	4
<i>Faire jouer le scénario</i>	5
<i>Présentation</i>	6
<i>Échauffements</i>	6
<i>Les archétypes</i>	7
<i>La création de personnage</i>	7
<i>La routine</i>	9
<i>Le jeu</i>	II
<i>Exercices d'expression dramatique</i>	I3
<i>Le symbole</i>	I3
<i>Exécution</i>	I3
<i>Debriefing</i>	I4

Introduction

Sarabande est un scénario pour 12 joueurs qui se déroule dans un petit café de Montmartre à la fin du 19ème siècle. Sa particularité est de proposer de jouer les relations et les conflits entre les personnages par l'expression musicale, corporelle et dramatique. Les participants créeront des personnages inspirés du style de vie bohème et, joueront des scènes qui parleront des concepts de liberté, d'amour, de beauté et de vérité.

L'idée

Les scénarios de GN proposent souvent des rôles où l'accent est mis sur les pensées et les dilemmes intérieurs. Pour les interpréter, les participants sont informés de la personnalité, des objectifs, des conflits et des relations de leur personnage. Dans ce scénario, ce sont la musique et le corps qui seront à la base de la création du personnage. Les participants construiront les caractéristiques extérieures de leur personnage et sa vie émotionnelle intérieure à travers la musique. Ils expérimenteront comment le rôle change et se développe à travers des changements dans les caractéristiques extérieures.

De même que les rôles sont souvent expliqués au moyen de textes et de mots, beaucoup de GN sont avant tout joués en mettant l'accent sur le dialogue. Ce scénario procède différemment et les scènes y seront jouées par des moyens d'expressions esthétiques. Cette manière de jouer met l'accent sur l'intensité dramatique du scénario. C'est vraiment le sujet du jeu : jouer des émotions puissantes dans un contexte dramatique et le faire ouvertement aux yeux de tous.



Le point de départ

Un groupe de personnes se retrouvent jour après jour dans un petit café de Montmartre à la fin du 19ème siècle. Avec leurs règles personnelles, leurs conflits, leurs peurs, leurs croyances et leurs engagements, ils rejouent encore et encore la même routine. C'est comme si leurs vies étaient figées dans une harmonie instable et atonale, à la recherche de la rédemption mais incapable de trouver la paix.

Les participants joueront les 12 personnes qui visitent ce café jour après jour et se rencontrent encore et encore. Pendant le jeu ils auront la possibilité de jouer leurs conflits dans une série de scènes et d'exprimer leurs tensions intérieures lors de petits intermèdes musicaux et corporels.

Ce document décrit comment vous en tant que meneur de jeu vous pourrez mettre en place le décor et les lumières que nécessitent ce scénario ; comment conduire les

participants à travers les échauffements et la phase de création de personnage ; et, finalement, comment faire jouer le scénario.

La mise en place

Comme vous le savez désormais, Sarabande se passe à Montmartre dans les années 1890, mais pour établir l'environnement concret du jeu, quelques préparatifs doivent être effectués. Ils sont décrit ci-dessous.

Le lieu

Vous avez besoin d'une grande pièce pour figurer le café où les personnages se retrouvent jour après jour. Elle doit faire au moins 8 mètres de côté mais peut être plus grande. Si cette pièce contient des éléments qui nuiraient à l'immersion, ils doivent être cachés ou ôtés – par exemple des dessins d'enfants dans une salle de classe, des peintures au mur qui n'auraient pas leur place à Montmartre, de la technologie moderne et tout élément similaire qui casserait l'illusion. Si vous avez accès à une salle de théâtre de type black box, cela conviendra très bien au scénario, puisque une scène est un espace nu et qu'il y a en général un équipement pour le son et la lumière à disposition, ces deux éléments étant nécessaires au scénario comme il est expliqué plus loin.

Quelques tables et chaises sont nécessaires pour représenter l'intérieur du café. Les tables devraient être recouvertes de nappes et, si le lieu le permet, éclairées par des bougies. Si des bougies ne sont pas autorisées, une alternative est d'utiliser de petites lampes d'apparence neutre. Placées discrètement, elles illumineront la pièce du bas vers le haut. C'est mieux qu'un éclairage au plafond (à éviter car il gâcherait l'atmosphère intime que nécessite ce scénario).

Vous aurez aussi besoin de verres à vin et de boissons pour évoquer le vin et l'absinthe. Des jus de fruits aux couleurs appropriés font parfaitement l'affaire.

La musique est un élément clé dans ce scénario. Vous devez pouvoir jouer de la musique assez fort pour remplir la pièce et couvrir tout bruit qui viendrait de l'extérieur. Vous pouvez utiliser un système hi-fi mais nous avons aussi fait jouer ce scénario avec un ordinateur et une paire de haut-parleurs. C'est à voir selon la taille de la pièce. La musique doit couvrir les bruits et autres sons dérangeants de façon à ce que les participants puissent s'immerger complètement dans le jeu.

Les participants joueront des personnalités artistiques qui s'expriment à travers l'art, aussi les outils adéquats sont également requis. Ce peut être du papier et des crayons pour le dessin et l'écriture, un chevalet et une palette pour peindre, une guitare et tout autre instrument sur lequel jouer, etc.

En tant que maître de jeu vous aurez besoin d'une petite cloche pour marquer les coupures entre les scènes comme il est décrit plus loin dans ce document.

Enfin, il faut informer les participants à l'avance qu'ils devront porter une base de costume neutre, par exemple un pantalon ou une robe noire et un haut de vêtement noir. Ils sont encouragés à amener des vêtements qui vont avec le contexte mais se costumer n'est pas nécessaire pour ce scénario.

Le maître de jeu fournira aussi quelques bas et hauts de costumes basiques, des chapeaux ou autres accessoires qui seront utilisés pour identifier les personnages. A titre d'exemple une liste d'accessoires possibles est donnée à droite, mais le meneur de jeu peut choisir d'apporter des accessoires supplémentaires qui lui semblent convenir. Assurez-vous qu'au moins un accessoire est disponible par participant et que ceux-ci sont facilement reconnaissables par les autres joueurs. Le but n'est pas de reconstruire un Montmartre historiquement correct ; les objets physiques sont utilisés lors de la création du personnage pour symboliser le rôle puis, pendant le jeu, pour être représentés dans les créations artistiques que feront les participants.

Faire jouer le scénario

Le jeu a une durée estimée de 6 heures, préparation de la pièce non comprise.

L'installation de la pièce prendra sans doute 1 à 2 heures. Une fois faite, le jeu se déroule ainsi :

- 15 minutes de présentation du scénario
- 30 minutes d'échauffement
- 60 minutes pour la création des personnages
- 30 minutes d'entraînement à sa routine personnelle
- 15 minutes d'exercices d'expression dramatique
- 135 minutes de scènes jouées
- 30 minutes de debrief

Cela donne une durée de 5h30 plus 30 minutes pour les imprévus et les retards. Chaque

Les accessoires :

- *un chapeau haut de forme*
- *une casquette*
- *une faluche d'étudiant*
- *un chapeau melon*
- *une fleur*
- *une plume pour écrire*
- *un monocle*
- *une palette*
- *une cravate*
- *un chapeau de femme*
- *un chapeau de dame avec un voile*
- *une veste*
- *une robe noire*
- *une robe noire*
- *une robe rouge*
- *une paire de gants*
- *une moustache*
- *une écharpe*
- *un nœud papillon*
- *une montre gousset*
- *un carnet de notes*

partie est expliquée en détail ci-après.

Présentation

Quand tous les participants sont arrivés, les meneurs de jeu commencent par présenter le déroulement des prochaines heures. Cette présentation doit inclure :

- une introduction générale à la forme et au contexte du scénario
- un survol du planning général de l'événement

Il est important que cette présentation soit faite d'une manière qui crée un sentiment de sécurité. Il faut établir une relation de confiance qui permettra à vos joueurs de s'immerger d'autant plus dans le jeu. C'est aussi le moment de préciser le ton du jeu. C'est un scénario sur le drame et l'émotion. Il faut donc dès le début le présenter comme un opéra tragique et non comme une comédie.

Échauffements

Les échauffements ont pour but de permettre aux participants de faire connaissance et se sentir à l'aise. Le scénario repoussera les limites des participants plusieurs fois, aussi il est important qu'ils n'aient pas peur de s'exposer devant le reste du groupe.

Les exercices sont :

- Nom et présentation
- Flamands et Pingouins¹
- Se déplacer dans l'espace
- Ami / Ennemi
- Le poids de l'âge

Le but du premier exercice est d'initier un sentiment de familiarité entre les participants. Il faut briser la glace et commencer à les faire se concentrer sur le langage corporel. Faites un cercle avec tous les participants, qui se tiennent debout. Un des meneurs de jeu commence par se présenter en donnant son nom et en faisant un geste prononcé, par exemple un bond ou une grande courbette qui descend jusqu'au sol. Ensuite, tous les participants vont répéter le nom et le geste, mimant le meneur de jeu qui vient de l'exécuter. Puis le participant à la gauche du meneur de jeu dit son nom et fait un grand geste et tout le monde répète le nom et le geste. La même procédure est faite tout le long du cercle jusqu'à que tout le monde se soit présenté.

Flamands et Pingouins se joue de la manière suivante. Désignez un flamand, les autres joueurs seront des pingouins. Le flamand avance en faisant de grands enjambées, l'un de ses bras est contre son corps, l'autre est tendu devant lui, la main pliée pour lui donner la

1

Cet exercice est surtout destiné aux groupes qui ne se connaissent pas bien au départ et peut être laissé de côté si les joueurs sont déjà bien liés.

forme d'un bec. Les pingouins pour leur part se déplacent les pieds collés (comme Charlot) et gardent les bras le long du corps avec juste les mains parallèles au sol (comme de petites ailes). Le flamand poursuit les pingouins et essaie d'atteindre le haut des crânes avec son bec (il aime manger les cervelles). Quand ça arrive, le pingouin se transforme en flamand. Continuez le jeu jusqu'à qu'il n'y ait plus de pingouins.

L'exercice 'se déplacer dans l'espace' consiste à marcher dans la pièce de manière libre en essayant d'utiliser tout l'espace en permanence. Demandez aux joueurs d'observer leurs démarches, de prendre conscience de leurs mouvements. C'est la base de toute sorte d'exercices (et déjà des deux exercices suivants).

Amis / Ennemis. Demandez à vos joueurs de marcher dans l'espace et de choisir secrètement chacun une personne. Dites-leur qu'ils devront rapidement se positionner le plus près possible de cette personne (concrètement en se collant contre elle) quand vous claquerez des mains. Laissez leur le temps de choisir (quelques secondes suffisent) puis claquez des mains (normalement ils forment alors un groupe où tous sont collés les uns contre les autres). Laissez-les dans cette position quelques secondes puis dites-leur de se séparer et de se remettre à arpenter la pièce. Demandez leur de choisir quelqu'un d'autre puis claquez des mains à nouveau. Puis faites deux fois l'exercice inverse : ils devront se tenir le plus éloigné possible de la personne choisie. Enfin, demandez-leur de choisir deux personnes, une qu'ils fuiront et une qu'ils essaieront de rejoindre. Claquez des mains. Le résultat est normalement un chaos mouvant très drôle. Refaites-le une dernière fois.

Le poids de l'âge. Faites marcher vos joueurs. Dites-leur qu'à chaque pas, ils deviennent plus âgés d'un an. Les mouvements vont se ralentir et devenir plus difficiles. Quand tout le monde s'est arrêté, invitez-les à regarder autour d'eux et à observer les positions des autres joueurs puis à votre signal, demandez leur de reprendre la marche. Ils rajeunissent alors d'un an à chaque pas.

Les archétypes

En annexe à ce document, vous trouverez une série de courtes descriptions correspondant aux 12 archétypes qui apparaissent dans le jeu. Ils ne sont pas limités à un genre, un âge ou statut social spécifiques.

Ces descriptions, combinées aux accessoires et à l'atelier, donneront naissance aux personnages que les joueurs interpréteront. Les descriptions sont très courtes et sont pensées comme des propositions ouvertes à partir de quelques traits de personnalités. Aux joueurs de s'en servir pour développer leurs rôles. Ils sont rédigés intentionnellement comme des questions à interpréter. Le but est que les joueurs prennent ainsi possession de leur rôle.

Les douze archétypes

- *Le Grisâtre*
- *L'Aventurier*
- *L'Amoureux*
- *Le Protecteur*
- *Le Rebelle*
- *Le Savant*
- *L'Innocent*
- *le Dirigeant*
- *Le Héros*
- *Le Créateur*
- *Le Bouffon*
- *L'Idéaliste*

La création de personnage

Le processus de création de personnage va consister à combiner les participants, les accessoires et les archétypes et à leur donner de l'épaisseur. Cela passe par une série d'exercices.

Avant le début du jeu, le meneur de jeu doit avoir imprimé les descriptions des archétypes. Pour obtenir la motivation et l'engagement des joueurs, les archétypes sont attribués d'une manière qui permette aux joueurs de les choisir eux-mêmes. Les noms des douze archétypes sont lus à haute voix l'un après l'autre. Chaque fois qu'un nom est lu, il est demandé aux joueurs s'ils aimeraient le jouer. Si seul une seule personne demande à le jouer, il le reçoit, si personne ne le réclame ou si plusieurs participants veulent le même archétype, alors on le met de côté et on continue jusqu'à que tous les archétypes aient été lus. A ce point, si vous êtes chanceux, il ne restera qu'une personne avec un intérêt pour cet archétype et elle pourra le recevoir. De quelque manière que vous procédiez, les archétypes sont donnés l'un après l'autre jusqu'à ce que chaque joueur en ait un.

Le scénario n'a pas de secret, les participants sont encouragés à lire les archétypes des autres et à échanger conseils et bonnes idées.

Les participants sont maintenant divisés en 4 groupes basés sur leur archétypes tel qu'il est décrit ci-dessous. Les groupes ont été pensés pour susciter des tensions et des histoires dramatiques :

1. Groupe 1
 1. Le Grisâtre
 2. L'Aventurier
 3. L'Amoureux

2. Groupe 2
 1. Le Protecteur
 2. Le Rebelle
 3. Le Savant

3. Groupe 3
 1. L'Innocent
 2. Le dirigeant
 3. Le Héros

4. Groupe 4
 1. Le Créateur
 2. Le Bouffon
 3. L'Idéaliste



Quand les groupes sont formés, on présente aux joueurs les 4 thèmes centraux : la Beauté, la Liberté, la Vérité et l'Amour.

Les groupes doivent maintenant décider d'avoir au moins l'un d'entre eux au centre de leur conflit. Il est possible d'utiliser plus qu'un thème et il est autorisé aussi à plusieurs groupes de partager le même thème.

Les thèmes sont ouverts à l'interprétation, donc l'Amour peut être l'amour romantique, le désir physique, l'amour pour la famille, Dieu, la nation ou autre chose. La Liberté peut vouloir dire se libérer d'une femme dominante, la liberté pour créer son art ou le combat pour la liberté politique.

Les thèmes assurent la connexion entre les conflits et le contexte de vie de bohème et inspirent les participants dans la création des personnages et des conflits.

Les conflits que les joueurs vont créer seront exprimés pendant le jeu. Il faut donc qu'ils choisissent des conflits qui vont les inspirer, les provoquer. Des conflits qui ont une importance capitale pour leur personnages et qui ne pourront pas être résolus d'une manière où tout le monde est gagnant.

Les groupes s'assoient maintenant à 4 tables séparés. Donnez-leur environ 15 minutes pour brainstormer les rôles, les relations et les conflits dans leur groupe.

Les meneurs de jeu passent parmi eux et aident les groupes dans ce processus en leur faisant des retours et en s'assurant que leurs réflexions abordent les rôles, les relations et les conflits. Quand les meneurs de jeu sentent qu'un groupe est sur le point de se former, la prochaine étape est de leur demander le détail des rôles : Comment s'appellent-ils ? Quelle est leur profession ? Ont-ils une famille ? Pourquoi fréquentent-ils le café ?

Une fois les groupes formés, les joueurs se rassemblent en cercle. Un joueur de chaque groupe expose brièvement aux autres participants les rôles, les relations et les conflits de son groupe. Les autres joueurs sont autorisés à faire des retours au groupe. Après que tous les groupes aient présenté leur concept et reçu un retour, on leur donne quelques minutes pour intégrer le retour si nécessaire.

Pendant ce temps, les meneurs de jeu préparent les accessoires sur une table et quand tout le monde est prêt, les participants sont autorisés à prendre un accessoire chacun pour caractériser leur personnage. Quand tout le monde a choisi, les participants sont autorisés à prendre d'autres accessoires s'il y en a de disponible. Cependant, ils doivent encore décider quel est l'accessoire qui désigne leur personnage.

Ensuite, avec les noms, concepts et accessoires, on demande aux participants de refaire le premier exercice d'échauffement – Nom et présentation – avec le nom et le langage corporel de leur personnage cette fois.

On utilise ensuite l'exercice MaxiMini pour aider les participants à comprendre la dynamique des groupes de personnages. Le principe est de former une ligne, où les extrémités correspondent aux positions extrêmes des questions qu'on va leur poser (les meneurs de jeu montrent ces extrémités : ici c'est le maxi, ici c'est le mini). Les participants doivent alors se positionner sur cette ligne en fonction des déclarations suivantes :

- Qui est le premier qu'on sert au café ?
- Qui pense avoir le plus grand talent artistique ?
- Qui possède en fait le plus grand talent artistique ?
- Qui a le plus à perdre ?
- Qui a le plus à gagner ?

La routine

Lorsque les rôles et les relations au sein du groupe sont définis, l'étape suivante est la création de la routine personnelle. Le processus de création de cette routine commencera par quelques pas et aboutira à une chorégraphie complète. Celle-ci peut évoluer vers une véritable danse mais ce n'est pas indispensable. Les joueurs ont besoin de se rappeler leur chorégraphie et doivent pouvoir la répéter en rythme avec la musique. Les étapes suivantes leur permettront d'arriver rapidement à ce résultat.

D'abord, on demande aux joueurs d'agir comme s'ils rentraient dans le café – comme ils le font chaque jour. L'action doit prendre une minute entière. Ils peuvent par exemple marcher, commander quelque chose au bar, boire un verre et se mettre à écrire. Les joueurs doivent d'abord trouver leur point de départ initial. Le meneur de jeu surveille la durée tandis que tout le monde se déplace pendant la minute. Il communique à tout le monde quand 15, 30, 45 et 60 secondes ont passé pour que les joueurs perçoivent bien ce que représente une durée d'une minute. On refait cet exercice 5 à 10 fois jusqu'à arriver au point où les joueurs remplissent une minute entière. On demande alors à tous d'incorporer un moment où ils sont dans une position haute - juchés sur une chaise ou accomplissant un saut par exemple. Puis, ils doivent incorporer un moment où ils sont dans une position basse, par exemple assis sur le sol, s'allongeant, etc. Ces instructions doivent les aider à utiliser la pièce de manière plus active.

Les joueurs vont maintenant répéter la routine en musique ; le morceau utilisé est « La valse d'Amélie (version orchestre) ».² Après 5 répétitions de la routine, les joueurs devraient bien sentir la musique. On leur demande maintenant de refaire la routine avec colère – autant qu'ils le peuvent exprimer- puis avec joie – autant que possible – puis avec le double de leur effort normal. A ce point, le meneur de jeu peut dire aux participants qu'ils sont même autorisés à danser s'ils en ont envie. Faire encore quelques itérations de la routine. A ce stade plusieurs joueurs font sans doute toute leur routine en dansant.



Les joueurs ont maintenant leur routine basique. L'étape suivante est d'utiliser les routines pour construire des relations. Durant cette phase, on demande aux joueurs de choisir un « ami » extérieur à leur groupe. Les joueurs doivent incorporer l'ami dans la routine et exprimer leur amitié à travers le langage corporel. Après que ce soit fait, les participants parlent avec l'ami choisi de la nature de leur relation et avec quiconque aurait choisi le participant comme ami. Ensuite, on recommence, mais cette fois, les participants doivent choisir un ennemi tandis qu'ils font la routine. De la même manière, on laisse ensuite du temps aux joueurs pour parler des détails de leurs relations après la routine.

² Le morceau peut être trouvé sur Spotify : Yann Tiersen – La valse d'Amélie (version orchestre) – Seule la première minute est utilisée sauf après la scène finale où le morceau est joué en entier.

Le jeu

Le scénario est joué sous la forme d'une série de scènes qui commencent à chaque fois par la routine que les joueurs accomplissent en musique. Le but de la routine est de fixer l'atmosphère et le ressenti du scénario et de libérer la créativité des participants. La routine permet aussi aux joueurs d'exprimer les émotions de leurs personnages à travers le corps.

Comme décrit précédemment, la routine est répétée durant l'échauffement et les participants sont supposés l'utiliser entre chaque scène pour couper la scène en cours. Ils sont autorisés à faire évoluer la routine et à la modifier en quelque chose de différent s'ils se sentent inspirés par le scénario ou si les autres personnages les forcent à le faire. Ils doivent cependant commencer et finir au même endroit et au même moment. Le changement de la routine est un mécanisme qui est au cœur du scénario, parce que chaque changement de la routine d'une personne va entraîner une cascade de conséquences à travers toute la routine, forçant les autres personnages à ajuster ce qu'ils sont en train de faire. Les joueurs apportent avec eux les changements de la routine dans le jeu. La routine sert ainsi de cadre à l'évolution des actions physiques des personnages et les changements dans les autres aspects du personnage suivront.

Pendant la routine, parler n'est pas permis – seulement bouger en musique.

La fin de chaque scène et donc le début de chaque routine est signalée par le meneur de jeu qui intervient en tant que propriétaire du café. Il fait sonner la petite cloche qui signale que le café sert les derniers verres. Dès qu'ils l'entendent les joueurs doivent rejoindre leur position de départ pour la routine. La scène suivante commence à la fin de la routine. De cette manière, chaque scène est comme une journée dans le café jouée en juste 10 minutes. Chaque routine marque le passage vers le jour suivant où les mêmes événements seront joués encore et encore jusqu'à que tout le monde décide de faire quelque chose de différent.

Dans les scènes, le jeu va se construire autour des tensions dramatiques et des conflits imaginés par les participants. Pour s'assurer que le focus reste sur l'esthétique et l'expression dramatique, le scénario a une forme alternative pour les scènes. En limitant la manière dont les participants peuvent faire s'exprimer leurs personnages, le scénario les force à se concentrer et à condenser leur effort.

Nous nous trouvons à Montmartre à une époque de bohème avec des personnages de bohème et un focus sur ce que l'on pourrait appeler les vertus premières de cette époque : la Liberté, la Vérité, la Beauté et l'Amour. Ces thèmes ne sont pas simplement les cadres des histoires qui seront racontées, ce sont aussi les cadres pour la manière dont les participants sont autorisés à s'exprimer. A Montmartre, on ne ressent pas le besoin de s'exprimer si ce n'est pour exprimer la Liberté, la Vérité, la Beauté ou l'Amour. En conséquence, les discussions ordinaires sont interdites dans les scènes du scénario. L'esprit artistique de Montmartre n'a rien à faire du bavardage mondain et des conversations oisives. Les personnages devront donc s'exprimer par des moyens esthétiques ou dramatiques. Pour communiquer ce que vous pensez et ressentez, vous pouvez réciter un poème, donner un discours, chanter une chanson, peindre vos émotions sur un tableau, citer une scène d'une pièce, etc.

Ces conversations esthétiques doivent être visibles de tous. Ce scénario n'a aucun secret et les participants sont encouragés à jouer leurs conflits et leurs scènes dramatiques de manière ouverte et en faire profiter tout le monde.

Bien sûr, ces méthodes ne sont en aucune façon une manière normale de communiquer et il y avait probablement beaucoup de bavardages dans le vrai Montmartre, mais ce scénario n'est pas réaliste et n'est pas à propos du vrai Montmartre. C'est un scénario symbolique et surréaliste, qui se concentre sur le drame et l'émotion et pas sur l'intrigue ou le réalisme historique.

Certains participants trouveront sans doute cette forme de jeu difficile et c'est pourquoi nous utilisons la routine pour couper entre les scènes. La routine inspire et éveille les capacités créatives des participants et leur donne une minute de réassurance en terrain familier.

Certains participants resteront probablement assis et calme pendant certaines scènes sans beaucoup agir. Cela ne doit pas inquiéter le meneur de jeu ; c'est tout à fait normal qu'ils aient besoin de temps pour penser et aient aussi envie de profiter de ce que les autres participants auront créé.

Certains participants peuvent tenter de s'engager dans des monologues parallèles, aussi est-il important de leur rappeler avant le début du jeu de faire attention à éviter complètement toute forme de dialogue.

Quand les participants auront saisi cette forme de jeu, ils obtiendront une manière de communiquer qui se concentre sur l'essentiel et ils construiront beaucoup de tensions dans les scènes – qu'ils pourront laisser s'exprimer dans les routines.

Les joueurs doivent être informés du style de jeu après qu'ils aient pratiqués la routine. A ce point, ils seront prêts à croire qu'ils peuvent être créatifs et capables de s'exprimer à travers l'art. Si l'information arrive trop tôt, vous risquez d'effrayer les participants et ils ne découvriront jamais à quel point ils peuvent être vraiment créatifs si les circonstances sont favorables.

Ils réagiront certainement avec anxiété même après cela et seront incertains sur comment procéder véritablement. Avant que le scénario débute, on procédera à quelques exercices dramatiques pour leur permettre de tester ce style.

Exercices d'expression dramatique

Pour préparer les joueurs à la forme du jeu, vous allez leur faire faire un exercice de monologue. Demandez aux joueurs de former un cercle autour des meneurs de jeu. Un des meneur de jeu commence en faisant un monologue, où il parle de sa matinée ; d'abord en des termes ordinaires, puis il le refait avec des effets dramatiques. Ce peut être des pauses, des accentuations, des répétitions, des rimes, etc.

Ensuite, les joueurs se mettent par paire et refont le même exercice, à tour de rôle, avec la différence qu'on leur demande de se tenir dos contre dos. Ils n'ont pas le droit de dire à l'autre joueur quand ils ont terminé. Le partenaire doit donc faire attention et commencer

son monologue quand il entend que le premier est achevé. Cela force les joueurs à prêter attention aux autres et à ne pas s'interrompre.

Quand tout le monde a fini, les joueurs sont à nouveau réunis en cercle. Maintenant qu'ils ont essayé la communication dramatique verbale, l'étape suivante est la communication dramatique non-verbale.

Les joueurs se mettent par paire à nouveau et doivent se raconter leur matinée, mais cette fois ils n'ont pas le droit d'utiliser des mots. Maintenant, ils doivent mimer, danser ou utiliser n'importe quel autre moyen pour décrire leur matinée à leur partenaire.

Le symbole

Maintenant que les joueurs connaissent la forme et le style du jeu, les meneurs de jeu doivent leur dire la raison pour laquelle ils ont tous un accessoire, qui doit être d'importance pour le personnage. Les joueurs doivent utiliser l'accessoire comme symbole pour désigner le personnage dans leur art. Il est beaucoup plus facile de peindre une fleur dans les cheveux d'une femme ou un homme avec un haut de forme plutôt que de faire une représentation naturaliste d'une autre personne. Par exemple, les participants peuvent tout à fait utiliser le symbole pour désigner un personnage dans un discours plutôt que son nom.

Exécution

La dernière chose à faire avant que débute le scénario est d'informer les participants que les meneurs de jeu interpréteront des serveurs dans le café mais n'interféreront pas du tout avec les histoires. A partir de ce point, les participants sont maîtres du scénario et de tout ce qui s'y passe.

Les meneurs de jeu doivent donner les informations suivantes :

- Le scénario consiste en 10 scènes de 10 minutes.
- Le scénario commence par la routine et entre chaque scène il y aura une routine
- Avant chaque scène, le meneur de jeu sonnera la cloche et chacun devra se mettre à sa position de départ de la routine dans les 10 secondes.
- A la fin de la neuvième scène, les meneurs de jeu crieront « Dernier service ! » en sonnant la cloche, signalant ainsi que la prochaine scène sera la dernière ; tout ce qui a été retenu doit être relâché dans cette dernière scène.
- Après la dernière scène, le scénario finit par une double Routine.³
- Dans les scènes, seules les formes d'expression esthétiques et dramatiques sont autorisées.
- Durant la routine, les mots ne sont pas autorisés.
- Les participants ont la responsabilité de leur propre histoire, aussi ne doivent-ils pas tout jouer dans la première scène.

Et juste pour s'assurer que tout le monde saisisse bien le mécanisme, une simple scène qui commence et finit par une Routine est exécutée à titre d'entraînement. On peut la

³ Le meneur de jeu doit juste laisser le morceau jouer jusqu'à sa fin.

couper après juste quelques minutes. Si des joueurs ont commencé des dialogues durant l'exercice, les meneurs de jeu doivent le signaler, afin que tout le monde sache que les dialogues ne sont pas autorisés. Les participants peuvent poser toutes les questions qu'ils pourraient avoir.

Le choix du nombre et de la durée des scènes est fondée sur notre expérience de Sarabande, mais vous pouvez vouloir couper un peu plus court ou long durant le jeu si ça va dans le sens dramatique des scènes. C'est souvent une bonne idée de couper les participants au milieu d'un pic de tension pour qu'ils conservent cette énergie dans la routine. Durant les scènes, de la musique doit être diffusée parce que cela motive les participants à bouger, danser et s'exprimer. Une liste de lecture Spotify⁴ a été faite pour le scénario, et notre expérience est que la musique du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* est celle qui inspire le plus les participants, mais toute expérimentation sur le choix de la musique est bienvenue.

Comme vous en ferez l'expérience en tant que meneur de jeu, la musique est un moyen de diriger les participants. Si vous l'utilisez correctement vous pouvez rendre les scènes plus intenses ou les diriger dans une certaine direction. Un bon conseil est d'écouter la musique du scénario jusqu'à la connaître vraiment bien et de choisir les morceaux qui conviendront au style de jeu pendant le déroulement du scénario.

Débriefing

Après les scènes, le scénario s'achève sur un court débriefing où l'on donnera la possibilité aux participants de partager leurs impressions du scénario et les meneurs de jeu pourront les remercier de leur participation.

⁴ <https://play.spotify.com/user/1146095552/playlist/0KPkfYDFrS25sCmSlli3wT>

L'Innocent

Votre but est d'être heureux en faisant les choses de la bonne manière.

Craignez-vous de faire quelque chose de mal ?
Êtes-vous triste parfois à cause de votre innocence naïve ?

Votre plus grande force réside-t-elle dans votre foi et votre optimisme ?

Vous pourriez être : L'Idéaliste, L'Enfant, Le Traditionaliste, Le Candide, Le Saint, Le Romantique ou Le Rêveur.

Le Grisâtre

Votre but est d'appartenir à quelque part en montrant des vertus classiques, en ayant les pieds sur terre et en étant constant.

Avez-vous peur de sortir du lot ?
Risquez-vous de rater ce que vous êtes vraiment en essayant de vous couler dans le moule des autres ?
Êtes-vous réaliste, empathique et sincère ?

Vous pourriez être : L'Orphelin, Le Prolétaire, Le Laboureur Qui Travaille Dur, Le Bon Voisin ou La Gentille Fille.

Le Héros

Votre objectif est de faire du monde un endroit meilleur en agissant de manière forte et compétente en toutes situations.

Craignez-vous d'être perçu comme lâche ou faible ?
Est-ce que votre plus grande faiblesse est dans votre arrogance et votre besoin de toujours trouver un prochain combat ?
Êtes-vous compétents et courageux ?

Vous pourriez être : Le Soldat, Le Vainqueur, La Célébrité, Le Sauveur ou Le Gagnant.

L'Aventurier

Votre but est de vous trouver vous-même en cherchant sans cesse de nouveaux endroits et en échappant à l'ennui.

Craignez-vous d'être rattrapé par la normalité ?
Est-ce que votre plus grande faiblesse est un manque d'objectif ?
Courez-vous le risque de finir en paria ?
Êtes-vous indépendant et ambitieux ?

Vous pourriez être : L'Aventurier, L'Individualiste, Le Pèlerin, L'Iconoclaste ou Le Chercheur.

Le Rebelle

Votre but est de renverser tout ce qui ne fonctionne pas en le perturbant, en le détruisant ou en choquant.

Craignez-vous de vous retrouver sans pouvoir ?
Courrez-vous le risque de vous tourner vers un chemin plus sombre et de finir en criminel ?
Est-ce que votre plus grande force est votre férocité et votre liberté de pensée ?

Vous pourriez être : Le Hors-la-Loi, Le Révolutionnaire, L'Inadapté, La Suffragette ou L'Iconoclaste.

L'Amoureux

Votre but est d'être intime avec une autre personne, que vous aimez ou désirez en étant aussi attirant physiquement et spirituellement que possible.

Craignez-vous d'être seul ou non désiré ?
Courrez-vous le risque de perdre votre propre identité en faisant ce que les autres voudraient que vous fassiez ?
Est-ce que votre plus grande force réside dans votre passion, votre gratitude et votre engagement ?

Vous pourriez être : L'Ami, Le Partenaire, L'Enthousiaste, Le Mari/La Femme ou L'Amoureux.

Le Protecteur

Votre but est de protéger les autres en les aidant et en faisant des choses pour eux.

Craignez-vous qu'on vous perçoive comme égoïste ou ingrat ?

Est-ce que votre plus grande faiblesse est que les autres vous exploitent ?

Courrez-vous le risque de vous infliger vous-même un martyre ou de finir en martyr par votre propre action ?

Vous pourriez être : Le Saint, L'Altruiste, Le Parent, L'Aidant ou L'Adepté.

Le Bouffon

Votre but est de vivre selon votre propre plaisir en vous moquant et en jouant.

Craignez-vous de vous ennuyer ?

Est-ce que votre plus grande faiblesse est votre légèreté ?

Gâchez-vous votre temps ?

Est-ce que votre plus grande force est votre enthousiasme ?

Vous pourriez être : Le Fou, Le Coquin, L'Escroc, Le Joker ou Le Comédien.

Le Savant

Votre but est de comprendre le monde en utilisant votre intelligence et en rassemblant des informations et du savoir.

Craignez-vous que l'on puisse vous tromper ?

Réagissez vous lentement ?

Est-ce que votre plus grande force est votre sagesse et votre ruse ?

Vous pourriez être : L'Expert, Le Sage, Le Détective, Le Conseiller, Le Penseur, Le Philosophe, L'Universitaire, L'Enseignant ou Le Mentor.

Le Créateur

Votre but est de créer quelque chose par vous-même qui ait une valeur durable.

Craignez vous d'être médiocre ?

Est-ce que votre plus grande faiblesse est votre perfectionnisme ?

Courrez-vous le risque de faire des choix prématurés ?

Est-ce que votre plus grande force réside dans votre créativité et votre imagination ?

Vous pourriez être : L'Artiste, L'Inventeur, Le Musicien, L'Innovateur, L'Écrivain ou le Rêveur.

L'Idéaliste

Votre but est de transformer les rêves en réalité en construisant une vision et en la suivant.

Craignez-vous de pouvoir blesser quelqu'un sans le vouloir ?

Manipulez-vous les autres pour qu'ils suivent votre vision ?

Est-ce que votre force est votre capacité à trouver des solutions où tout le monde gagne ?

Vous pourriez être : Le Visionnaire, L'Inventeur, Le Leader, Le Révolutionnaire, Le Syndicaliste, Le Fanatique.

Le Dirigeant

Votre but est de créer une société ou une famille réussies en faisant usage de votre pouvoir.

Craignez-vous de perdre le contrôle et que tout finisse dans le chaos ?

Êtes-vous autoritaire ?

Est-ce que votre plus grande faiblesse est que vous ne pouvez pas céder la responsabilité ?

Est-ce que votre plus grande force réside dans votre fiabilité et vos talents de leadership ?

Vous pourriez être : Le Patron, L'Aristocrate, Le Roi, Le Politicien, Le Modèle ou L'Administrateur.